

L'Aménagement des Rythmes Scolaires

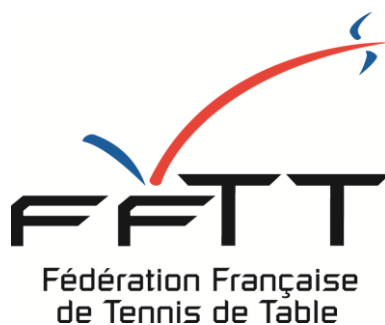


Espace dédié  Fédération Française de Tennis de Table

ACTIVITÉ PING-PONG

CYCLE 2 (GS-CP-CE1)

SÉANCE 7



1) Amélioration de l'habileté : RELAIS JONGLAGES



But : Réaliser des échanges de balles A/R avec son partenaire, sans engager avec un service.

Matériel :

* une table pour 2 ou 4 enfants

* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

* balle de ping ou grosse balle (minimum 1 pour 2 enfants)

Consignes : Debout et face à face, les enfants s'envoient la balle de part et d'autre du filet, en la faisant rebondir avec l'une des 2 faces de la raquette.

Variante : Contrôler la balle avec une face de la main ou la raquette avant de la renvoyer avec l'autre face.

Critères de réussite : Comptage du nombre d'A/R entre 2 enfants. Balle en mouvement sur la table. Pas d'appui sur la table avec les bras.

2) Amélioration de l'envoi-renvoi : SERVIR / REMETTRE



But : Réaliser un service « réglementaire » avec une raquette /
Savoir se mettre sur la bonne trajectoire et renvoyer le service
dans une cible.

Matériel :

* tables (minimum 1 pour 2 x 2 enfants)

* balles de ping (minimum 6 pour 2 x 2 enfant)

* 1 à 2 cibles par table (type cerceaux)

Consignes : Debout et face à face, un des enfants fait rebondir la balle 1 fois dans son camp et 1 fois dans le camp adverse, avec la face CD de la raquette, vers l'autre enfant qui la renvoie dans l'autre ½ camp, vers des cibles posées dans chacun des angles.

Variante : Pour complexifier, placer des cibles à atteindre pour le serveur / l'obliger à lancer la balle avant de taper dans la balle. Pour simplifier, augmenter la taille des cibles pour le remiseur/ limiter le placement de balle du service.

Critères de réussite : Comptage du nombre de « services » réussis et du nombre de balles renvoyées dans les cibles.

3) Amélioration du duel : MATCHS EN RELAIS



But : Faire des matchs par équipes de 2 ou 3, où chaque enfant joue 5 pts avant de « passer la main » à son coéquipier.

Matériel :

* ½ table pour 2 ou 4 enfants

* balles de ping (minimum 1 pour 2 enfants)

* raquettes (minimum 1 pour 2 enfants)

Consignes : Le serveur fait un service « réglementaire » vers la ½ table adverse puis les enfants font des échanges avec l'une ou l'autre des faces de la raquette, dans l'optique de gagner le point. Une fois les 5ers points joués, leurs 2 coéquipiers prennent le relais et jouent aussi 5 points, en gardant le score. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 11 points.

Variante : Pour simplifier, utiliser des plus grosses balles / services possibles à la main. Pour complexifier, offrir un bonus pour chaque service gagnant /obliger un placement de balle au service.

Critères de réussite : Respect des règles du jeu et de comptage, gestuelle correcte du « service » et du renvoi, attitude dynamique et aspect « malin » des enfants.

JEU CARTAPING



But : Apprendre à jouer avec des règles du ping modifiées par le tirage de certaines cartes et la stratégie de chaque joueur.

Matériel :

- * tables (minimum 1 pour 4 enfants)
- * balles de ping (minimum 1 par table)
- * kit de jeu Cartaping (cartes, cibles, ...)

Consignes : Organisation de petits matchs où, à chaque table, les joueurs utilisent les cartes du jeu. Celles-ci permettent de modifier le matériel, de faire évoluer le score, de contraindre l'adversaire, ou de valoriser son propre jeu. Si le niveau de jeu est important, la stratégie des joueurs l'est tout autant !

Critères de réussite : Respect des règles du jeu et de comptage, gestuelle correcte des divers coups du ping, attitude dynamique et aspect « malin » des enfants.